解説書

PlayStation



©FlightPlan
©BANPRESTO 2001 MADE IN JAPAN
キャラクターデザイン 飯塚武史 シナリオ 都月景

BANPRESTO

このたびは、株式会社バンダイナムコゲームスの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンダイナムコグループお客様相談センターにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター
住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8
電話番号：03-3847-6666
営業時間：10:00～17:00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

※このディスクを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき
メモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し、⏻（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1~15ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 03237~8

Contents

コンテンツ



プロローグ



主人公 マグナとトリス

召喚師集団"蒼の派閥"に属する新米召喚師。卒業試験をきっかけに、その存在を疎む上層部の手により、諸国を巡る放浪の旅に出ることになる。

かくして見習い召喚師の

「リィンバウム」は、かつて楽園とも呼ばれた世界であった。
魔力に満ちあふれた大地は、生きとし生けるものに豊かな恵みをもたらしてくれた。
だがそれゆえにまた、この地は異界の侵略者たちに狙われ続けていた。

強大な破壊の力をもつ彼らに対抗するため「リィンバウム」に暮らす人々は、ふたつの魔術を生みだした。
「送還術」と「召喚術」――異界の者を退去させ、自在に使役するこの力で、彼らは侵略者たちを迎え撃ったのである。

だが、外敵を退けるための力は、そのまま同胞に向けられてしまうことになった。
魔物たちによってもたらされた悪徳により、人々は争うことをおぼえ、
リィンバウムは楽園とは呼べぬ世界に変わっていった。

――それから、長い年月が過ぎた。

遥か遠く、聖王国領辺境の街サイジェントで起きた「無色の派閥の乱」から1年の後。
聖王都ゼラムにある「蒼の派閥」の養成施設にて、一人の召喚師が誕生した。

若者に与えられたのは、視察の旅という任務。
それは、若者を疎む者によって仕組まれた事実上の追放だった。
追い立てられるようにして旅立つ若者。
だが、その瞳はうつむくことなく、しっかりと前を見つめていた…。

冒険の旅が始まる……

冒険の舞台

[聖王都ゼラム]



中央エルバレスタ地方の東に位置する聖王の都。城壁によって囲まれた街は、海とつながる湖による水上貿易、東西を行き来する商人などによって、栄えている。また、リィンバウムの召喚師の２大組織のひとつ、蒼の派閥の本部がある。



[導きの庭園]

聖王都のほぼ中央に位置する広場。水路と緑が整備され、人々の憩いの場となっている。



[ハルシェ湖畔]

「至源の泉」からの水が流れ込んで出来た湖。召喚獣を動力にした船で、日夜、様々な商品の取り引きが行われている。



[劇場通り商店街]

飲食店や道具屋など、様々な店が軒を連ねる商店街のひとつ。装備品などを購入することができる。

[中央エルバレスタ地方]



大陸のほぼ中央部に位置する、エルバレスタと呼ばれる地方。聖王都を中心に、港街ファナンなど、海路を使った貿易の都市が発展している。召喚師による巨大組織、蒼の派閥と金の派閥の本部もこの地方にある。

[レルム村]

聖王都の近くにある小さな村落。どんな病も治す奇跡の村との噂もある。

[ギブソン・ミモザ邸]

主人公たちの先輩にあたる召喚師、ギブソンとミモザが、聖王都で借り受けている邸宅。主人公たち一行の拠点となる。



[応接室]



[テラス]



スタートメニュー



ゲームを始めよう

"プレイステーション"本体のOPENボタンを押し、ディスクカバーを開けてください。次に、「サモンナイト2」のCD-ROMを正しくセットして、POWERボタンを押して電源を入れましょう。正常に動作すれば、メーカーロゴの後にムービーがありタイトル画面のあとスタートボタンを押すと、左のスタートメニューが表示されます。なお、このゲームは"プレイステーション 2"でも遊ぶことができます。

1.NEW GAME(ニューゲーム)

新しくゲームを始めます。物語を最初からプレイします。

2.CONTINUE(コンティニュー)

以前にセーブしたデータをロード(読み込み)して、ゲームを続きからプレイします。

3.OPTION(オプション)

BGM·音声·振動·カーソル移動方向を変更可能

BGMの主音量、音声とアナログコントローラの振動の有無、戦闘時のカーソルの移動方向を設定することができます。コントローラの場合、振動をONにしても振動は起きません。これらの項目は、ゲーム中の設定コマンドでも同様の変更が可能です。また、振動機能は、LEDが点灯していなくても動作します。



ディスクの入れ替え

「サモンナイト2」はCD-ROM2枚組のゲームです。ゲームの途中でディスクの交換を指示されることがありますので、画面に従ってCD-ROMを交換してください。





4.GALLERY（ギャラリー）

マークのアイテムを得ると、絵が見られるようになる

「サモンナイト2」の舞台や登場キャラクターの設定画、イメージボードなどを鑑賞するおまけモードです。ゲーム中に設定画アイテムを入手すると鑑賞することが可能になります。設定画アイテムを取得することに、鑑賞できるイラストが増えていきます。



セーブについて

差込口1に別売りのメモリーカードを差し込み、ゲーム中にセーブコマンドを選択すると、メモリーカードに進行状況を記録することができます。ただし、メモリーカード差込口2は対応していません。



CHAPTER　MY ROOM　BATTLE



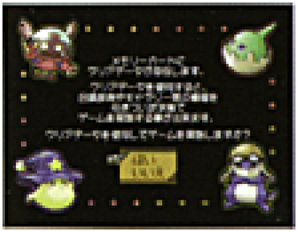
話の区切り　自室　出撃準備

データのマークの意味

セーブデータの主人公と護衛獣の上につく文字は、それぞれセーブしたタイミングを表します。MY ROOM以外はそのまますぐにバトルに突入する場合があるので、上書きはさけ、なるべく別ブロックにセーブすることをおすすめします。

セーブデータの継続

ゲームを1度クリアすると、クリアデータの作成ができます。これを残しておくと、クリアデータでNEW GAMEを始めることができます。また、所持していた召喚獣やサモナイト石、召喚辞典、ギャラリーのデータも引き継げます。





ゲームの流れ

ゲームはこうして進んでいく

「サモンナイト2」の物語は、20以上の話に区切られており、それをひとつずつこなしながら展開していくことになります。ゲーム自体は"アドベンチャーパート"と"バトルパート"から成り立っており、話が始まると、この2つのパートを繰り返して進行していくことになります。



アドベンチャーパート

ワールド・街・アジトの各マップを移動しながら、キャラクターたちと会話を繰り返し、物語を進めていくパートです。移動できる範囲や会話が可能なキャラクターはある程度決められていますが、その範囲内なら自由に行き先や行動を選択できます。この他にショップでアイテムを購入して装備を整えたり、少しだけ本編ゲームを有利にするミニゲームを遊ぶこともできます。











バトルパート

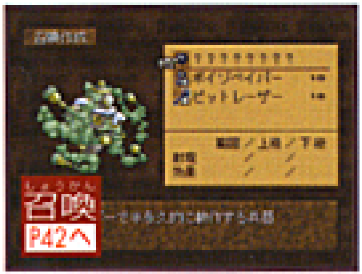
物語で敵対する相手と、武器を取って戦闘するパートです。戦闘に参加するキャラクターはすべてユニット(駒)化され、舞台を戦闘フィールドに移して戦うことになります。戦闘は、自分と相手が交互に手番を繰り返すターン制で、各ユニットに移動や攻撃などの指示を与えて敵ユニットを倒していくのが目的です。どちらかが勝利条件を満たすと、戦闘は終了となります。



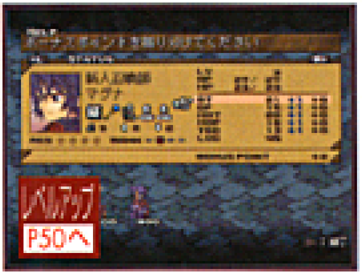
出撃準備 P26へ



戦闘 P34へ



召喚 P42へ



レベルアップ P50へ



詳細は P17へ

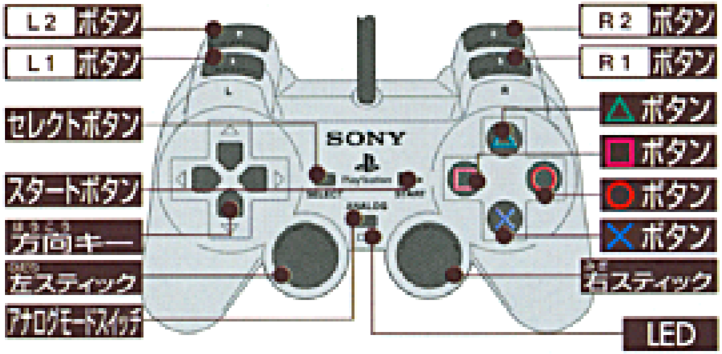
各話の終わりに、仲間のひとりと会話ができます。この夜会話が終わると、次の話に進みます。

次の話へ

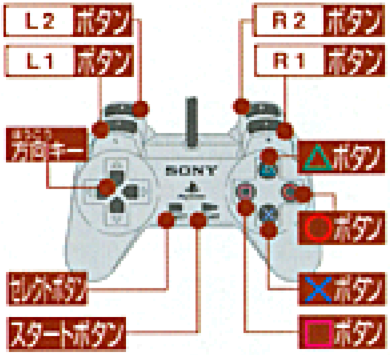
ワールドガイダンス
ゲームシステム
アドベンチャーパート
バトルパート
プレイマニュアル
キャラクター
データリスト

コントローラの使い方

アナログコントローラ



コントローラ



アドベンチャーパート

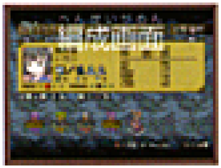


方向キー：選択項目の選択　左スティック：カーソルの移動
○ボタン：メッセージ送り、選択項目の決定
×ボタン：メッセージ送り、自室からマップ画面に抜け出す
R2ボタン＋×ボタン：メッセージ高速スキップ



L1ボタン・R1ボタン：移動場所の順次選択　左スティック：カーソルの移動
方向キー：カーソル移動　○ボタン：決定
□ボタン：移動マップ上に赤いポイントがあるとカーソルが自動移動します。2カ所以上赤いポイントがあると順番に移動します。
×ボタン＋方向キー：カーソルの移動スピードが速くなります。

バトルパート



方向キー：カーソルの移動　左スティック：カーソルの移動
○ボタン：決定、(出撃選択)戦闘の参加・不参加の切り替え
×ボタン：直前画面に戻る
L1・L2・R1・R2ボタン：(状態・出撃選択)キャラクターの順次選択、(所持品)カテゴリの切り替え
スタートボタン：(出撃選択)編成を終了して出撃する

バトルパート



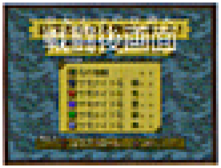
[初期配置決定]

- 方向キー：カーソルの移動　左スティック：カーソルの移動
- ○ボタン：(カーソル上にユニットがいる場合)ユニットの選択、(ユニットを選択している場合)場所の決定、(カーソル上にユニットがいない場合)初期配置設定を終了して戦闘を開始する
- ×ボタン：キャンセル　□ボタン：ユニットの向き変更
- スタートボタン：初期配置設定を終了して戦闘を開始する
- L1・L2・R1・R2ボタン：キャラクターの順次選択



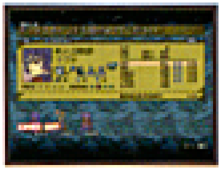
[戦闘画面]

- 方向キー：カーソルの移動　左スティック：カーソルの移動
- ○ボタン：選択項目の決定、(カーソル上にユニットがいる場合)ユニットコマンド表示、(カーソル上にユニットがいない場合)システムコマンド表示
- ×ボタン：キャンセル　△ボタン：ユニットの未行動・行動済みを表示、コマンドヘルプ表示
- □ボタン：ユニットの向き変更、コマンドヘルプ表示　スタートボタン：システムコマンド表示
- L1・L2・R1・R2ボタン：キャラクターの順次選択



[戦利品表示画面]

- 方向キー（上・下）：アイテムリストのスクロール
- 左スティック：アイテムリストのスクロール
- ○ボタン：経験値振り分け画面へ進む



[経験値振り分け画面]

- 方向キー：カーソル移動、キャラクター選択、ボーナスポイント加算・減算
- 左スティック：カーソル移動、キャラクター選択、ボーナスポイント加算・減算
- ○ボタン：決定、経験値の振り分け、ボーナスポイント加算
- ×ボタン：キャンセル、ボーナスポイント減算
- スタートボタン：経験値振り分けを終了して、マップ画面に戻る
- L1・L2・R1・R2ボタン：キャラクターの順次選択

便利なヘルプ機能

バトルパート中の特殊能力、召喚、道具の3つコマンド内には、□ボタンまたは△ボタンを押すとヘルプメッセージが表示されます。



- ●LED点灯/非点灯は、アナログモード/デジタルモードを表します。
- ●LED点灯中、左スティックは方向キーと同じ動作をします。右スティックは使用しません。
- ●アナログコントローラの振動機能のON/OFFは、OPTION(P8参照)で変更できます。
- ●ゲーム中にセレクトボタンとスタートボタンを押すとリセットされ、タイトル画面に戻ります。

マップの移動



アドベンチャーパートでの場所の移動は、この移動マップを使って行われます。ゲーム中はこのマップを移動することで、キャラクターと会話したりアイテムを購入したりできます。

1.カーソル



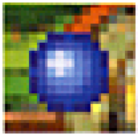
移動先を決定するカーソルです。移動マップ上の移動したいポイントにこのカーソルを合わせて○ボタンを押せば、その場所に移動します。カーソルは、方向キーまたは左スティックで、自由に動かすことができます。また、L1、R1ボタンを押すと、カーソルが自動でポイントに移動します。

2.ポイント名表示

カーソルを移動させたポイントの名称が表示されます。話やキャラクターの有無によって、同じ名前の場所でもイベントの内容は変わりますので、いろいろ回ってみましょう。

3.ポイント

移動先として選択可能な場所を表すポイントです。色やプレートによって、移動の可否やイベントの内容がある程度分かります。

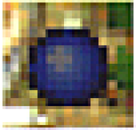




青いポイント

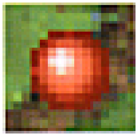
明るい青のポイントは、移動可能な場所です。キャラクターの表示があれば、その人物と会話ができます。

暗い青いポイント



暗い青のポイントは、現在は移動できない場所を表します。1度その場所に移動した後など、明るい青からこの色になることが多いです。

赤いポイント



赤い色のポイントは、現在の移動マップと異なる移動マップをつなぐ地点です。このポイントへ移動すると、別の移動マップに切り替わります。

4.プレート

ポイントの上に表示される文字マークを、プレートと呼びます。プレートは全部で6種類。それぞれが意味を持ち、移動先の情報を簡単に表しています。すべてのポイントに表示されるわけではなく、物語の展開によっては、プレートが消えることもあります。

イベント



移動先にイベントがあることを表します。ほとんどがバトルになるので、注意しましょう。

システム



移動先でセーブやロードなどのシステムコマンドが使えることを表します。

ミニゲーム



移動先でミニゲームが遊べることを表します。ただし、内容までは分かりません。

アイテムショップ



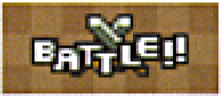
アイテムをあつかうショップです。装備を整えたり、不要な道具の売却ができます。

召喚ショップ



召喚魔法を生み出すショップです。自分のできない召喚作成を依頼することができます。

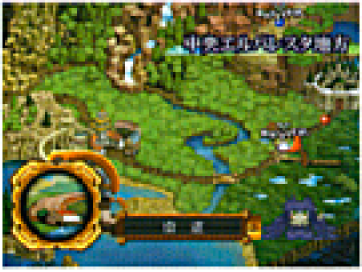
フリーバトル



物語に関係のないフリーバトルに突入します。戦闘になるので注意しましょう。

移動マップの種類

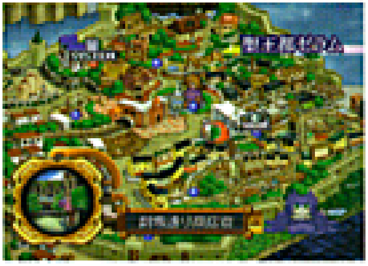
主人公たちの移動先を決める移動マップは、その規模によって以下の3つの種類に分けられます。
各移動マップは赤いポイントで結ばれており、自由に切り替えることができます。
マップ画面での□ボタン:移動マップ上に赤いポイントがあるとカーソルが自動移動します。2カ所以上赤いポイントがあると順番に移動します。



ワールドマップ

街の外を移動できるマップです。街マップから外に出ると、このマップになります。その規模の大きさゆえに、移動先はそう多くありませんが、イベントの発生は多いです。また、フリーバトルを行える唯一のマップでもあります。

移動可能



街マップ

アジトのある街のマップです。アジトマップから外に出る、またはワールドマップから街に戻ると、このマップになります。人が多いだけに移動先も多く、装備を整える各種ショップなども、このマップから訪れることになります。ゲーム中では、聖王都ゼラムと、港街ファナンの2種類が出てきます。

移動可能



アジトマップ

主人公たちの行動の拠点となるアジトのマップです。街マップからアジトに戻ると、このマップになります。主人公の自室が用意されているので、システムコマンドを利用することができます。聖王都ゼラムでは、ギブソン・ミモザ邸が、港街ファナンではある場所がアジトになります。

会話イベント

選択した移動先にキャラクターがいれば、主人公と会話をすることになります。会話メッセージは○ボタンまたは×ボタンで読み進められますが、R2ボタンと×ボタンを押すことでスキップすることもできます。会話の流れによっては行動の選択肢が出現し、どれを選ぶかでキャラクターの能力や、物語の展開が変わることがあります。



選択肢が与える影響





ロッカが仲間に



リューグが仲間に

正反対の意見を述べるロッカとリューグ。どちらの意見に賛同するかで、仲間になるキャラクターが変わります。

夜会話について

各話の最後になると、この夜会話が始まります。仲間のひとりを選んで会話し、終わると次の話へ進みます。仲間の意外な過去を知ることができるかも……。

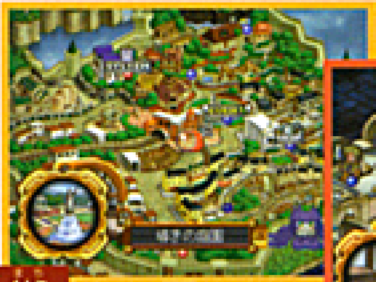




マップの移動

街の各種施設について

街およびアジトマップには、冒険に役立つ各種施設が点在しています。ショップで装備を整えたり、自室でデータをセーブしながら、快適に冒険を進めましょう。



街マップ



アジトマップ

アイテムショップ



武器・防具・アクセサリ・道具の売買が行えるお店です。街マップのアイテムショップのプレートから利用することができます。

メニュー

買う	武器・防具・アクセサリ・道具を購入します。
売る	武器・防具・アクセサリ・道具を売却します。
試着	武器・防具・アクセサリを試着しながら購入します。
出る	アイテムショップから出て、移動マップに戻ります。

購入と売却

購入画面では最初、L1、L2、R1、R2ボタンで武器や防具などのカテゴリを切り替えることができます。また、売却では装備しているアイテムを売ることはできません。未装備数(REM)が売却可能なアイテム数になります。



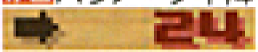
試着

試着させるユニットを○ボタンで選ぶと、試着可能な装備が表示されます。カーソルを合わせると、現在の装備とつけ替えた時のパラメータの変化が分かります。青色が上昇、赤色が下降する値です。

青色 パラメータ上昇



赤色 パラメータ下降



召喚ショップ



召喚作成の代行を行うお店です。必要なアイテムをそろえてお金を払うことで、召喚獣を作ってもらうことができます。

メニュー

召喚作成	召喚作成を依頼して、召喚獣を作ってもらいます。
召喚辞典	今までに作成した召喚獣の効果や組合わせを確認します。
所持品	現在、所持しているアイテムの数と種類を確認します。
出る	召喚ショップから出て、移動マップに戻ります。

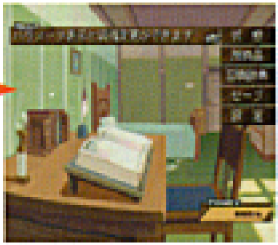
召喚についての詳細はP42へ

召喚ショップの利用制限



召喚ショップは召喚師の派閥が運営するサポート施設なので、戦闘での召喚作成が可能な場合は利用することができません。主人公および仲間が召喚作成できる属性のサモナイト石は、ショップで召喚作成時に選べなくなります。最終的に、自軍内ですべてのサモナイト石を使った召喚作成ができるようになると、召喚ショップは街マップ上から消滅して、完全に利用できなくなります。

自室



アジトにある自分の部屋です。データのセーブや設定の変更、所持品や召喚辞典の確認を行うことができます。

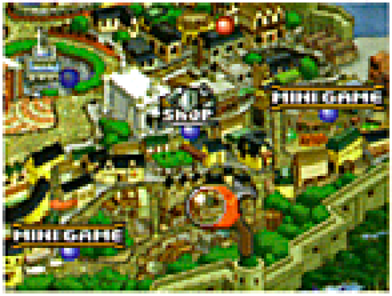
メニュー

状態	ユニットのパラメータ確認や装備変更ができます。
所持品	所持しているアイテムの確認が行えます。
召喚辞典	作成済みの召喚獣の効果や組合わせを確認します。
セーブ	現在の状態をメモリーカードに記録します。
設定	BGMやカーソルの移動方法などの設定を変更します。

ミニゲームの種類と遊び方

ミニゲームとは?

ミニゲームとは、アドベンチャーパートで遊べる、簡単なルールのゲームのことです。本編の物語にはあまり関係ありませんが、遊ぶことでアイテムをもらえるなど、ちょっとしたお得なことがあります。移動マップでミニゲームのプレートへ移動すると、各種のミニゲームが楽しめます。



移動マップで MINI GAME のプレートの場所に行くと遊べる



操作説明の後…



ゲーム開始！

ミニゲームの始め方

ミニゲームができる場所に行くと、遊ぶかどうかの選択が出現します。ここで遊ぶを選択するとミニゲームのやり方が説明され、スタートボタンを押すと実際のゲームが始まります。

ミニゲームのメリットについて

本編を攻略するのに必要ではありませんが、ミニゲームで遊ぶと様々な特典を得ることができます。特典の内容はミニゲームによって異なり、例えば「こねこの恩返し」なら釣りのエサが、「ケーキ屋さんでアルバイト」ならお金を手に入れることができます。ミニゲームは何度でも遊べるので、何度もチャレンジして特典をもらいましょう。



こねこの恩返し

釣りのエサGET!



ケーキ屋さんでアルバイト

お金をGET!

こねこの恩返し

こねこを操作して、画面内に落ちているアイテムをゲットするミニゲームです。獲物のそばにいるお邪魔キャラクターの目を盗み、獲物を手に入れましょう。遠くにある獲物ほど、入手するのが困難です。



画面の見方

❶こねこ ❷お邪魔キャラクター
❸獲物 ❹獲物捕獲マーク ❺制限時間

獲物はこうしてGET!



○ボタンと×ボタンで近づき……



□のマークが出たら



□ボタンでGET!

○ボタンと×ボタンを連打してこねこを動かし、目当ての獲物のそばに近づけましょう。□マークが出たときに□ボタンを押せば入手できます。

お邪魔キャラクターと制限時間に注意

獲物のそばには必ずお邪魔キャラクターがいます。彼らは居眠りと周囲を見回すのを繰り返すので、見つからないように注意しましょう。彼らの前を通るときに周囲を見回されるとこねこは見つかり、ミニゲームは終了となります。また、このゲームには制限時間があり、画面下に数字で表示されるのですが、これが0になることでもミニゲームは終了となります。



ミニゲームの種類と遊び方

はりきりフィッシング

つりざおとエサを使って釣りを楽しむミニゲームです。制限時間内に、たくさんの魚を釣り上げましょう。釣った魚は、ポイントに応じてお金がもらえます。ハルシェ湖畔と海の2カ所で遊ぶことができます。



画面の見方

❶現在のエサ　❷釣りあげたサカナ
❸制限時間　❹パワーゲージ

釣りの始め方



エサを選び……



パワーを決めて



まずは所持アイテムから使うエサを決めます。パワーゲージを○ボタンで決めれば、自動でキャストします。

FISH ONしたらボタン連打!



魚がエサに食いつくと、画面にFISH ONのマークが表示されます。○、×、△、□すべてのボタンを連打して、魚を釣り上げましょう。一定時間内に、パワーゲージを満タンにしないと、魚をバラして逃げられてしまいます。



この他に3つのミニゲームが用意されているよ

ここまでで紹介したふたつの他に、あと3つのミニゲームがあります。これらは本編ゲームが進むと、遊べるようになります。

メイメイさんのスクラッチカード



シートを削って同じマークを出し、景品をもらうスクラッチカードのミニゲームです。12個のマークから3つを選び、ふたつ同じ絵柄がそろったら景品がもらえます。景品は1等から3等まであり、物語の進み具合によって内容が変わります。なお、このミニゲームのみ、あるアイテムを持っていないと遊ぶことができません。

からくり！　拳法道場



画面内に出現するワラ束や瓦を砕いて、拳法の練習をするミニゲームです。上下左右から次々に出てくる攻撃対象物を、方向キーで選んで壊していきます。どれを壊すかで得られるポイントが異なるので、攻撃対象物が出現してから消えるまでの一瞬の判断が重要になります。成績に応じて、アイテムをもらうことができます。

ケーキ屋さんでアルバイト



街の住人からの注文に応じて、ケーキを配達するミニゲームです。最初に、どの種類のケーキを何個欲しいかの注文が10秒だけ表示されますので、それをしっかり覚えて配達しましょう。配達に成功すると、アルバイト代としてお金がもらえます。ただし、配達を間違えると、1個ごとに罰金としてアルバイト代から減らされてしまいます。

ワールドガイダンス
ゲームシステム
アドベンチャーパート
バトルパート
プレイマニュアル
キャラクター
データリスト

戦闘の流れ

戦闘はこうして進んでいく

移動マップからイベントまたはフリーバトルのプレートを訪れると、バトルパートに突入します。まずは、戦闘の基本を学びましょう。

出撃準備



バトルパートに入ると、この画面になります。ユニットの装備などを確認して整えましょう。

詳細はP26へ

出撃選択



装備を整えたら、次は出撃ユニットの選択です。参加人数に合わせて、出撃するユニットを決めましょう。

勝利・敗北条件表示



その戦闘の勝利条件と敗北条件が表示されます。敗北条件に気をつけ、勝利条件の達成を目指しましょう。

戦闘開始



勝利・敗北条件が表示されたら、いよいよ開始です。

詳細はP34へ

戦闘終了

自軍が勝利条件を満たした時点で、戦闘は終了となります。また、敗北条件を満たすと、ゲームオーバーになります。

詳細はP50へ

戦闘の基本ルール

[ターンの概念]

戦闘は、自軍の手番と敵軍の手番を繰り返して進んでいきます。この手番をターンと呼び、自軍をプレイヤーターン、敵軍をエネミーターンと呼びます。





[勝敗の決定]

戦闘の勝敗は、勝利条件と敗北条件の達成で決定されます。基本的に、敵軍のリーダーを倒すまたは全滅させれば勝利となり、主人公または全員が戦闘不能になると敗北になります。

詳細はP50へ

イベントバトルとフリーバトル

バトルには、イベントバトルとフリーバトルの2種類があります。



ストーリー進行に関わりのあるイベントバトル。勝利すると物語が進みます。

- 次の話へ進むために必須
- イベントキャラクターが多く登場する
- 撤退することができない



いつでも自由に戦闘ができるフリーバトル。何度でも戦えるのが特徴です。

- 何度でも戦って経験値やお金を稼げる
- ザコの敵が数多く登場する
- 撤退することができる

出撃準備

装備と出撃メンバーを選択する

バトルパートに突入すると、まずは出撃準備を整えることになります。この画面では、主にキャラクターの装備を変更したり、戦闘に参加させるメンバーを選んだりします。出撃メンバーを決め、出撃選択画面でスタートボタンを押せば、出撃準備を終えて戦闘が始まります。



各メニューの意味

1.状態

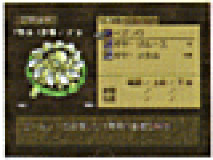
状態画面を呼び出して、装備変更などが行えます。

2.所持品



現在の所持アイテムを確認します。L1、L2、R1、R2ボタンを押すと、武器・防具・アクセサリ・道具とカテゴリが切り替わります。

3.召喚辞典



作成済みの召喚獣の効果や作成方法を確認します。戦闘中に召喚作成をする前や装備の変更などの参考にしましょう。

4.セーブ

現在の状態をメモリーカードに記録します。コンティニューで続きをプレイできます。

5.出撃選択

戦闘に参加させるメンバーを選ぶ出撃選択画面へ移ります。

出撃準備でやっておくべきこと

装備変更

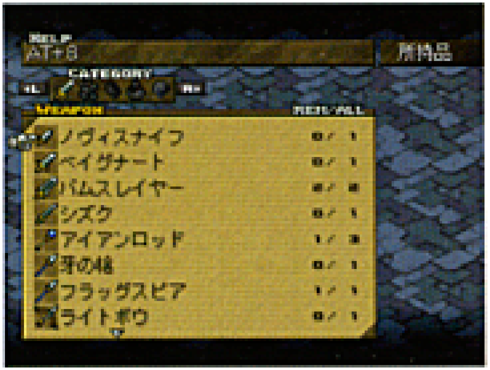
出撃準備の主な役割は、状態コマンドによる装備の変更です。装備品には武器・防具・アクセサリ・召喚獣の4種類があり、そのキャラクターの可能な範囲において、自由に変更することができます。なお、戦闘中の状態コマンドでは装備変更はできません。



替えたい物を選び……



○ボタンを押して変更



出撃選択

出撃選択では、その戦闘に参加させるメンバーを選ぶことになります。参加できる人数はその戦闘ごとに決まっているので、メンバーのバランスを考えて決めましょう。戦闘によっては、参加メンバーが決まっている場合がありますが、それらは下のENTRYプレートで表されています。選択参戦の場合は、○ボタンで選択から外せます。

強制参戦 ENTRY
その戦闘に強制で参加するユニットにつけられます。主に主人公に適用されるケースが多いです。

スポット参戦 ENTRY
物語の流れなどで戦闘に巻き込まれた、自軍以外のユニットなどにつけられます。装備の変更ができません。

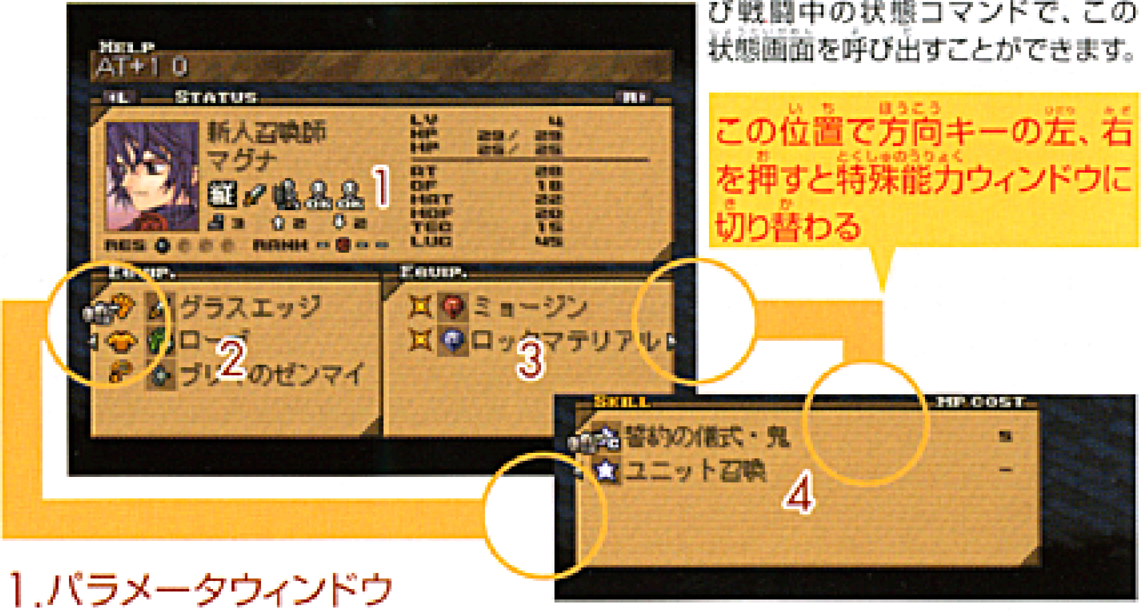
選択参戦 ENTRY
出撃選択で選ばれた戦闘参加ユニットです。○ボタンでENTRYプレートをつけたり外したりできます。



出撃準備

状態画面の見方

ユニットの詳細なパラメータや装備品を表示する状態画面。アドベンチャーパートの自室、バトルパートの出撃準備および戦闘中の状態コマンドで、この状態画面を呼び出すことができます。



1.パラメータウィンドウ

選択したユニットの各種パラメータを確認できます。

2.装備品ウィンドウ

選択したユニットが装備中の武器・防具・アクセサリを表示・変更します。

3.装備召喚獣ウィンドウ

選択したユニットが装備中の召喚獣を表示・変更します。

4.特殊能力ウィンドウ

選択したユニットが習得済みの特殊能力を表示します。

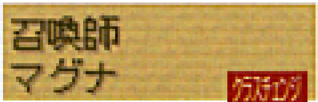
1.パラメータウィンドウ



そのユニットのあらゆるパラメータを一目で見られるウィンドウです。現在のレベルや攻撃力、移動力や攻撃タイプなどが、数値やアイコンで表示されます。

❶顔グラフィック

❷称号と名前

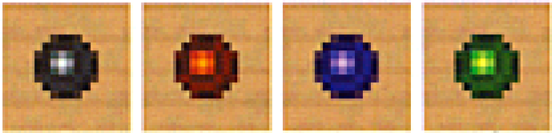


キャラクター名の上にある称号は、そのユニットの職種と現在の習熟度を表します。成長してクラスチェンジをすると、この称号名が変化します。称号はゲーム中に2〜3回ほど変わります。

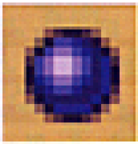
クラスチェンジ詳細はP51へ

❸属耐性

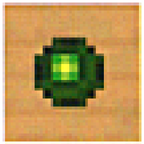
召喚魔法への耐性を表す能力です。召喚獣の魔法攻撃などを受けたときに、同じ属性のマークがあればダメージを軽減するなどの影響を及ぼします。色と属性の関係は右のとおり。属耐性には、大効果と小効果の2種類があります。



大効果と小効果



大効果
そのユニットが元々備えている属耐性です。その属性のダメージを大きく軽減することができます。



小効果
装備で付加される属耐性です。大効果と重複すると、打ち消されます。その属性のダメージを少し軽減します。

ワールドガイダンス
ゲームシステム
アドベンチャーパート
バトルパート
プレイマニュアル
キャラクター
データリスト

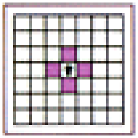
出撃準備

❹攻撃タイプと装備武器

左側が攻撃タイプ、右側が現在装備中の武器の種別を表します。この攻撃タイプは武器による攻撃の範囲を表しており、ユニットの種類と装備中の武器の種別によって決定されます。装備武器を変えると攻撃タイプが変わる場合があるので、必ず確認しましょう。また、同じ攻撃タイプでも、装備している武器によって攻撃範囲が変わる場合もあります。下の表をよく読んでおきましょう。

縦 「縦」攻撃型……………………(縦斬り)

射程範囲 上段……2段　下段……2段

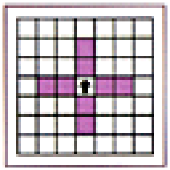


備考

大剣の場合上段射程が3段、斧の場合下段射程が3段に、それぞれ伸びる。

突 「突」攻撃型……………………(突き)

射程範囲 上段…3段　下段…3段

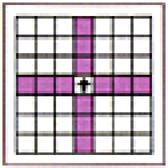


備考

槍の場合は貫通攻撃となり、攻撃範囲内にダメージ。剣とドリルの場合は攻撃可能範囲が1マス、射程が剣2段、ドリル1段になる。

投 「投」攻撃型……………………(投げ)

射程範囲 上段…3~5段　下段…3~5段



備考

弓や銃による射撃と同じく、攻撃範囲内の1マスのみダメージ。対象が遠くなるほど射程が伸び、1マスごとに1段ずつ増える。

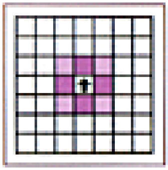
特

射程範囲 上段…1段　下段…1段

打撃以外で武器を装備しない(できない)ユニットの攻撃タイプはすべてこの「特」攻撃型になる。モンスターや召喚ユニットが、このタイプに分類されることが多い。

横 「横」攻撃型……………………(横斬り)

射程範囲 上段……1段　下段……1段

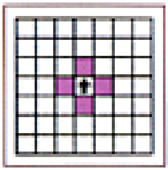


備考

斜めマスへの攻撃は0段(キャラクターと同じ段)にしか当たらない。

打 「打」攻撃型……………………(打撃)

射程範囲 上段……1段　下段……1段

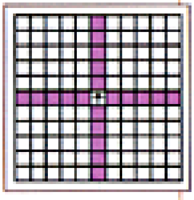


備考

攻撃可能範囲は縦斬りと一緒だが、上段・下段への攻撃射程が短い点に注意。

射 「射」攻撃型……………………(射撃)

射程範囲 上段…2~6段　下段…2~6段

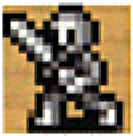


備考

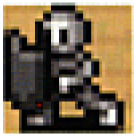
攻撃範囲内の1マスのみダメージ。遠くのマスほど上下射程が増える。弓は、隣接するマスに攻撃できない。銃は、段差にもよるが、手前と奥にユニットが居る場合、手前のユニットに阻まれ、奥のユニットに攻撃できない時がある。

❺待機型タイプ

現在、選択されている待機型を表します。待機型とは、敵からの武器による攻撃を受けたときの反応のことで、防御型(敵から物理攻撃のダメージを軽減します)と反撃型(敵から物理攻撃された場合、攻撃範囲内ならば反撃します)の2種類があります。どちらも一長一短の特徴があるので、状況に応じて使い分けましょう。なお、この待機型は、戦闘中のユニットコマンドでいつでも変更できます。



［反撃型］



［防御型］

❻状態異常確認アイコン

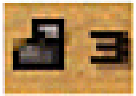
現在の、状態異常および憑依ステータスを確認できます。左側が状態異常を表し、右側が憑依召喚による憑依ステータスを表します。どちらも効果が切れると、正常マークに戻ります。

詳細はP48へ

❼移動能力

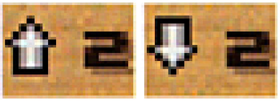
そのユニットの移動能力を表します。左からそれぞれ移動力、段差限界(登り)、段差限界(降り)を意味します。この能力を超えて移動することはできませんが、クラスチェンジで移動範囲が広くなることはあります。

移動力



マス目を移動する移動力です。この数字の範囲内なら、自由に移動することが可能です。

段差限界

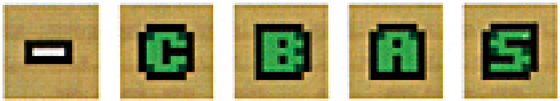


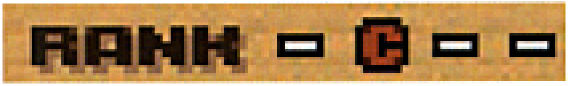
移動可能な段差の限界を表します。数字分の段差内であれば、自由に移動できます。この段差限界と移動力との組み合わせで、移動範囲が決定されます。

❽召喚クラス

装備および使用できる召喚獣の属性とクラスを表します。C～Sの記号は召喚獣のクラスを表し、－以外の記号がついている属性はそのクラスの範囲内において召喚獣の装備ができます。

クラスの順位



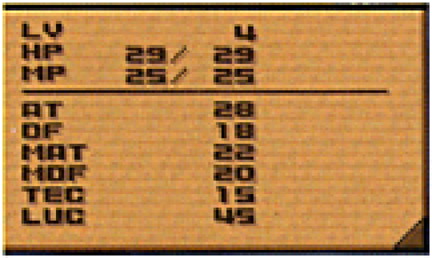


［機］　［鬼］　［霊］　［獣］

－は使用不可を表し、Sになるとすべての召喚獣が使えるようになります。また、無属性は誰でも使えます。

ワールドガイダンス
ゲームシステム
アドベンチャーパート
バトルパート
プレイマニュアル
キャラクター
データリスト

出撃準備



❾基本パラメータ

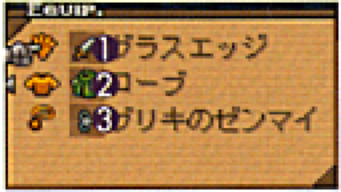
ユニットの総合的な戦闘能力を表す基本パラメータです。全部で9つの項目があり、主に敵の攻撃時や被攻撃時の判定に使われます。経験値によるレベルアップで上昇する他、LUC以外はボーナスポイントを振り分けることでも数値を上げることができます。

パラメータの意味

LV	ユニットの総合的な強さを表します
HP	ユニットの体力。0になると戦闘不能になります。
MP	ユニットの魔力。召喚術を使うと消費します。

AT	物理攻撃力。武器を使った攻撃に影響します。
DF	物理防御力。武器で攻撃されたときのダメージに影響します。
MAT	魔法攻撃力。召喚魔法など使用した時に影響します。
MDF	魔法防御力。相手から受けた召喚魔法のダメージ・成功率に影響します。
TEC	器用さ。クリティカルヒットなどの確率判定に影響します。
LUC	運。クリティカルヒットなど、あらゆる確率判定に影響します。

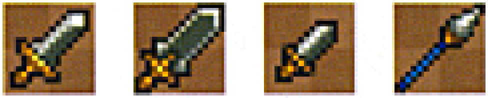
2.装備品ウィンドウ



現在の装備品を表すウィンドウです。上から武器・防具・アクセサリの順で、装備中のアイテムが表示されます。装備品を変更する場合は○ボタンを押し、変更可能なアイテムの中からひとつを選んで、もう1度○ボタンを押せば変更されます。装備を外す場合は、「装備をはずす」の項目を選んで、○ボタンを押してください。

❶装備武器

装備武器の種別を表すアイコンです。武器の種別は全部で13種類あり、アイテム欄にはその武器に対応する種別のアイコンが表示されます。武器を購入する際、ショップの試着コマンドを使うと、各ユニットの装備可能な種類がわかります。



[剣] [大剣] [短剣] [槍]



[刀] [武具] [投具] [斧] [弓] [銃] [ドリル] [ツメ] [杖]

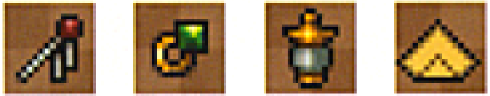
❷装備防具

装備防具の種別を表すアイコンです。防具の種別は全部で6種類です。武器と同じく、アイテム名の左に対応する種別のアイコンが表示されます。



［軽装鎧］［重装鎧］［獣服］［着物］［ローブ］［装甲］

❸装備アクセサリ



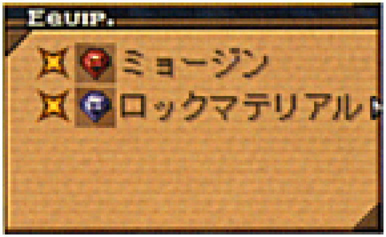
［かんざし］［指輪］［カンテラ］［スカーフ］

装備アクセサリの種別を表すアイコンです。アイテム名の左に対応する種別が表示されます。

アクセサリは他にも種類があります。

アクセサリ詳細はP66へ

3.装備召喚獣ウィンドウ



現在、装備中の召喚獣を表すウィンドウです。召喚獣名の左に表示されたアイコンは、属性を表しています。

召喚術アイコン説明



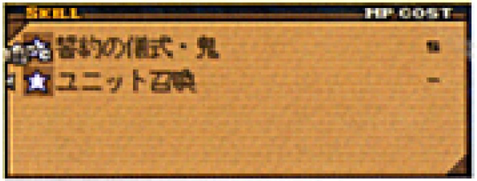
［機］［鬼］［霊］［獣］［無］

4.特殊能力ウィンドウ

そのユニットが習得している特殊能力を表します。特殊能力は元々持っている能力なので、取り外しや追加をすることはできません。ただし、クラスチェンジで新たに習得することはあります。特殊能力の効果は、常時発揮型とコマンド使用型の2種類があります。

特殊能力は様々な効果を及ぼすものがあります。

特殊能力詳細はP68へ



Cマークの意味

アイコンにCマークがある物は、コマンドで使用する特殊能力です。



ワールドガイダンス
ゲームシステム
アドベンチャーパート
バトルパート
プレイマニュアル
キャラクター
データリスト

戦闘開始

初期配置



出撃準備を終え、出撃メンバーを決めたら、いよいよ戦闘の開始です。戦闘フィールド上の決められた範囲に、自軍のユニットを置きましょう。これを初期配置と呼び、各ユニットのスタート位置になります。

敵の確認
初期配置では、敵ユニットにカーソルを合わせることで、敵のパラメータも見ることができます。敵の位置や情報を見て、配置も考えましょう。

初期配置決定の流れ

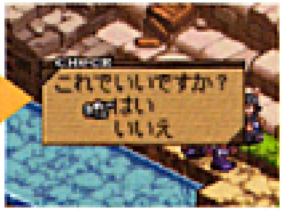
○ボタンでユニット指定



青マスの中を移動して



○ボタンかスタートボタンで決定



自軍ユニット指定時に、画面上に青色で表示される範囲が初期配置の可能な範囲です。配置後は□ボタンを押して、ユニットの向きを変えることができます。

便利なユニット切り替え機能

初期配置時に、ユニットの配置先に別のユニットがいると、今まで指定していたユニットをその場所に置き、同時にそこにいたユニットを新たに掴むことができます。ユニットの位置などを入れ替えたい場合、この切り替え機能を使えばスムーズに初期配置決定ができるでしょう。





戦闘画面の見方



バトルパートの基本となる戦闘フィールド画面です。プレイヤーは、ここで自軍ユニットを動かし、敵と戦っていきます。ユニットの初期配置を終えたら、自軍の手番(プレイヤーターン)からのスタートとなります。

1.コマンドメニュー

ユニットに移動や攻撃などの指示を出したり、所持品や設定を変更したりといった作業を、このコマンドメニューから選択します。コマンドメニューには、ユニットコマンドとシステムコマンドの2種類があります。

2.簡易ステータスウィンドウ

ユニットのパラメータや状態を確認できるウィンドウです。敵、味方を問わず、ユニットにカーソルを合わせたときに表示されます。各項目の意味は、ステータスウィンドウに準じます。



3.高度表示

現在、カーソルが合っているマスの高さを表します。周囲のマスの高度表示との差を計算すれば、段差を知ることができます。

❶ユニット名 ❷属耐性 ❸レベル
❹攻撃タイプと武器 ❺待機型
❻状態確認アイコン ❼HPとMP

各項目の意味は P29～31

ワールドガイダンス
ゲームシステム
アドベンチャーパート
バトルパート
プレイマニュアル
キャラクター
データリスト

戦闘開始



ユニットコマンド

自軍ユニットに移動や攻撃などの指示を出すコマンドです。プレイヤーターン中に、自軍ユニットに合わせて○ボタンを押すと呼び出せます。ターン中にユニットが実行できるコマンドは以下のとおり。

1ターン中に1ユニットが選べるコマンド回数

移動（1回）	どちらが先でもOK	●攻撃 ●特殊 ●召喚 ●道具（いずれか1回）	●状態 ●待機型（何回でも可）

1.移動

ユニットを移動させるコマンドです。移動できる範囲のマスが、青色で表示されます。

2.攻撃

ユニットに武器で攻撃させるコマンドです。攻撃できる範囲のマスが、赤色で表示されます。

移動と攻撃の詳細はP38へ

3.特殊

ユニットに特殊能力を使わせるコマンドです。コマンド型の特殊能力のみ表示されます。

4.召喚

ユニットに装備した召喚獣を召喚するコマンドです。射程が緑色、効果範囲が赤色で表示されます。

召喚の詳細はP42へ

5.道具

ユニットに道具を使わせるコマンドです。道具の中からひとつを選択し、対象に使います。使用可能な範囲は、自分をふくめた隣接する十字マスで、上下とも3段分まで。この範囲のマスは赤色で表示されます。



道具の効果範囲

- 隣接する十字マス
- 上段、下段、3段

6.状態

ユニットのパラメータなどを確認できる状態画面を開きます。ただし、装備の変更はできません。

7.待機型

ユニットの待機型を変更します。待機型には防御型と反撃型の2種類があります。

待機型詳細はP31へ



システムコマンド

ターンの終了や設定の変更などを行うコマンドです。スタートボタンの他、ユニットがいない場所で○ボタンを押しても呼び出せます。

システムコマンド呼び出し方法

1.ユニットがいない場所で○ボタン
2.スタートボタン



1.ターン

プレイヤーターンを終了するコマンドです。終了の確認で「はい」を選ぶと、プレイヤーターンを終了して、敵が行動するエネミーターンに移ります。

2.所持品

自軍が所持しているアイテムを確認することができます。L1、L2、R1、R2ボタンでカテゴリが切り替わります。

3.召喚辞典

作成済みの召喚獣の効果や作成の組合わせを記録した召喚辞典を確認します。

召喚辞典詳細はP26へ

4.設定

BGM音量や音声・振動機能のON／OFF、戦闘時のカーソル移動方向を変更するコマンドです。

5.撤退(フリーバトル時のみ有効)

自軍を撤退させて、戦闘を終了します。撤退までに入手した経験値やアイテムは取得したことになります。

撤退の詳細はP50へ

移動・攻撃

バトルの基本となる移動と攻撃

敵軍との戦闘の中で、最も基本となる行動がユニットの移動と武器による攻撃です。このふたつのコマンドは、各ユニットが1ターン中に1回ずつ使うことができます。どちらのコマンドを先にしてもよいので、戦況に応じて移動→攻撃、攻撃→移動を使い分けましょう。



移動と攻撃(行動)はどちらを先にしてもよい

行動確認について

プレイヤーターン中に△ボタンを押すと、ユニットの上に残りの移動と行動を示すアイコンが表示されます。その意味は下のとおり。自軍の行動状況を確認できます。また、勝利条件が「リーダーを倒せ」の場合△ボタンを押すと行動アイコンのほかにリーダーである敵ユニットに「LEADER」アイコンが表示されます。



マークの意味


移動可
(移動ができる)



敵のリーダーアイコン
(△ボタンを押した時、敵ユニットに表示)


行動可
(行動ができる)


移動と行動可(まだ何もしていない)

行動を終えると…


表示が灰色になる

移動

現在の地点から、目標の場所までユニットを動かす行動、それが移動です。1回のコマンドで、移動力と段差限界で計算された青い色で示される移動可能範囲内を自由に移動することができます。攻撃するために敵に接近する、その逆に敵の攻撃から逃れるために離れるなど、戦術をしっかり考えながらユニットを移動させましょう。



移動に関するルール

移動の取りやめは……
移動の実行直後のみ、×ボタンで元のマスに戻すことができます。

移動先にユニットがいる時は……
同じマスにユニットは2体以上置けないので、移動することはできません。

移動後は向きの変更を！

ユニットにカーソルを合わせて□ボタンを押すことで、いつでも自由に向きの変更ができます。ユニットの移動後は必ず進行方向を向いていますので、向きを直しておきましょう。敵の攻撃を受ける向きによって、ダメージが変わります。



自軍ターン中は、いつでも変更可能

段差について

隣接したマスとの、高度の差によって生まれる数字が段差です。この段差が大きいと、本来なら移動力の範囲内(例えば隣接)であっても、移動できないことになります。ただ侵入できないだけでなく、通過もできないので、その先のマスに進むことも当然できません。この移動可能な段差の限界値は、ユニットによって異なります。



高度表示

移動・攻撃

障害物と侵入不可マス

ユニットの移動を妨げるものとして、侵入不可マスと障害物という要素があります。障害物は、武器による攻撃で破壊できるものがあります。また、破壊できる障害物は、△ボタンで行動マークを表示している時に明るく表示されます。


［侵入不可］


［障害物］


［召喚障害物］

「この2つは破壊可能」

障害物の種類


［植木鉢］
- 1回の攻撃で破壊可能
- 乗ることができない


［イ　ス］
- 2回の攻撃で破壊可能
- 乗ることができない


［タ　ル］
- 2回の攻撃で破壊可能
- 乗ることができる


［キノコ］
- 1回の攻撃で破壊可能
- 乗ることができる

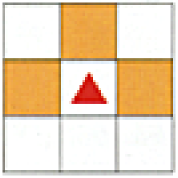
ZOC（ゾーン・オブ・コントロール）

ZOCとはゾーン・オブ・コントロールの略で、ユニットの周囲に敵軍の移動を制限するマスを作る進行妨害領域のことです。ユニットが以下3種類のいずれかの特殊能力を習得していると自動的に効果を発揮します。敵側のユニットは、このZOCを通過しての移動ができなくなります。

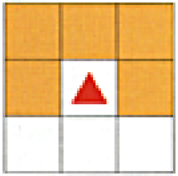

濃い青色のマスがZOCです。

ZOCの種類

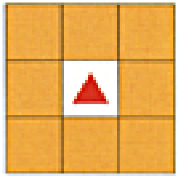
［眼力］
- 正面と側面3マス
- 上段2/下段2



［威圧］
- 前面5マス
- 上段3/下段3



［闘気］
- 周囲8マス
- 上段4/下段4





攻撃

敵ユニットに、装備した武器で攻撃させるのが攻撃コマンドです。攻撃可能な範囲は、攻撃タイプと装備している武器の種別で決定されます。なお、1マスの中で攻撃できる対象はひとつだけなので、ユニットが障害物に乗っていた場合はユニットを優先して攻撃します。

攻撃範囲詳細はP30へ

攻撃可能範囲は攻撃タイプと装備武器で決まる

向きと高さによるダメージ修正

向き

攻撃を受ける向きによって、ダメージに補正が入ります。正面より側面、側面より背後の順でダメージが大きくなります。



高さ

攻撃対象との段差によってもダメージに補正が入ります。相手が低いマスにいるほどダメージが大きくなります。



味方への攻撃について

このゲームでは、味方ユニットへの攻撃が禁止されていません。攻撃コマンドによる攻撃および攻撃系の召喚発動は、その範囲内のユニットすべてにダメージを与えますので、味方を巻き込まないように注意しましょう。ただし、物理攻撃については手加減をしますのでほとんどダメージはいきません。槍などの突き攻撃で、敵との間に味方がいるときは、一緒に攻撃するのもテクニックのひとつです。



召喚

召喚とは？



異世界から異能の生物や人間を呼び、その能力を借りること、それを"召喚"と呼びます。召喚は対象を呼び出す"召喚術"と元の世界に戻す"送還術"から成り立っており、召喚対象から一時的に力を借りた後は、送還するのがルールになっています。バトルパートでは、召喚のコマンドから召喚獣を呼び、戦闘させることができます。

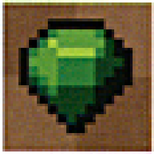


召喚作成～誓約の儀式～

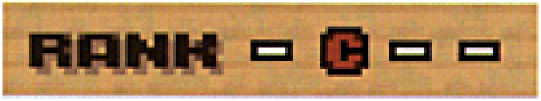
新たな召喚獣を召喚するには、召喚師としての能力やサモナイト石などが必要になりますが、既に誓約を済ませた召喚獣は召喚師でなくとも使うことができます。その召喚獣と誓約をする為のステップが、ここで解説する誓約の儀式です。サモナイト石を通じて異界との門を開き、固定化するこの儀式は、ゲーム中では特殊能力「誓約の儀式」で行うことができます。この行動には、以下のアイテムが必要になります。

誓約の儀式に必要なアイテム

サモナイト石



召喚術の元となるアイテムです。５つの属性があり、召喚師の属性以外の物は使えません。ただし、無属性は誰でも使えます。



キーアイテム





サモナイト石と組み合わせることが出来るアイテムです。全てのアクセサリと一部の武器・防具がキーアイテムとなります。キーアイテムとなる、武器・防具には☆マークがついています。

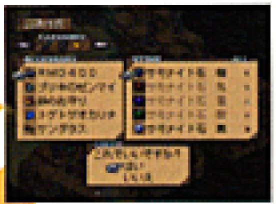
誓約の儀式の手順

戦闘中の召喚作成の流れに従って、誓約の儀式の手順をしっかり学びましょう。

誓約の儀式を選ぶ



ユニットコマンドの特殊能力から「誓約の儀式」を選びます。序盤では主人公、ネスティ、ミニスの3人が使うことができます。

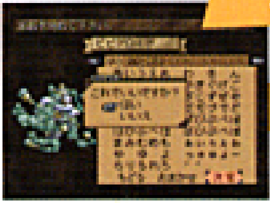


召喚

使用するサモナイト石とキーアイテムを決めて召喚します。組み合わせで召喚獣が決まります。

名前決定

呼び出した召喚獣が初めての場合、名前を決定します。入力が面倒なら、おまかせもできます。



召喚魔法の使用



名前決定に続けて召喚魔法を使うことができます。×ボタンでキャンセルすれば、魔法を使わずに送還します。

魔法を使う



召喚コマンドによる魔法と同じように、効果範囲が表示されます。位置を指定すれば、効果が発動します。

召喚発動

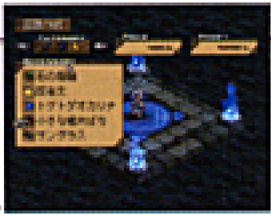
魔法を使わない

送還

送還した場合、召喚作成はしたが魔法は使わなかった状態になります。魔法を使いたくないときに利用しましょう。

戦闘中以外の"誓約の儀式"

街マップにある召喚ショップを利用すれば、戦闘中以外でも誓約の儀式が行えます。ただし、自軍で召喚作成が可能な属性については、ショップに頼むことができません。また、儀式にはお金が必要です。



召喚ショップ詳細はP19へ

召喚

召喚獣以外の召喚物



召喚作成では、召喚獣以外の物が召喚されることもあります。基本的に、本来の目的と外れるため「ハズレ」と呼ばれることが多いのですが、ごくまれに強力な装備品を作り出したりすることもあります。なお、このスカでもサモナイト石は消費されます。

作成物の種類



装備品

装備品が召喚されます。



HP増減

HPが回復、または減少します。量はわずかです。



設定画

GALLERYで見られるイラストが追加されます。

ギャラリー詳細はP9へ

誓約の儀式後の処理

1. 必要アイテムの消費

召喚作成を行うと、その結果に関わらず使用したサモナイト石が消費されます。キーアイテムの方は、そのままアイテムとして残ります。



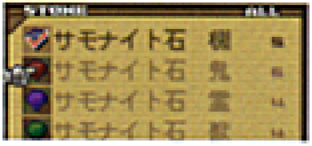
[消費]



[残る]

2. 組合わせマーク

一度組合わせたサモナイト石には、アイコン部分にチェックマークがつけられます。



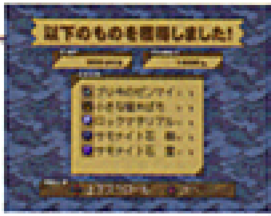
3. 召喚辞典への記入

召喚獣が作成された場合は自動的に召喚辞典に記入されます。同じ召喚獣でも組合わせが違えば、その情報が更新されます。

召喚辞典詳細はP26へ

サモナイト石の入手

戦闘中に、誓約の儀式で作られた召喚獣は、戦闘終了後にアイテムとして入手され、次回の戦闘から装備できるようになります。なお、撤退しても作成した召喚獣は手に入れることができます。



召喚魔法の種類

召喚獣が使う召喚魔法には、大きく分けて以下の４種類があります。状況に応じてうまく使い分けていきましょう。

召喚発動

召喚獣を一時的に呼び出して、魔法を使わせます。使える魔法は装備した召喚獣が習得しているもので、召喚コマンドから使用します。ただし、召喚クラスが使用条件に満たない場合は、使用することができません。規定のMPを消費します。





召喚発動の中には、その効果が広い範囲におよぶ物もあります。範囲内に味方ユニットがいた場合、そのユニットにも効果がそのまま適用されます。範囲の広い攻撃魔法を使う場合は、味方を巻き込まないように注意しましょう。

ユニット召喚

戦闘の間中、召喚獣を呼び出して、戦闘の手助けをさせます。この魔法［召喚ユニット］を使うと召喚獣がユニットとなり、ユニットコマンドで指示を与えられるようになります。この召喚ユニットは、キャラクターと同様に経験値でレベルアップできますが、アイテムを装備させることは出来ません。なお、このユニット召喚は、召喚師以外のキャラクターは使えません。



【ユニット召喚のルール】

❶召喚師ひとりにつき１体、最大４体までで同じ召喚ユニットは召喚できない。
❷召喚ユニット化中は、そのユニットの魔法は使うことができない。
❸召喚ユニットが戦闘不能になると、その戦闘では再びユニット化はできない。
❹召喚ユニットの装備は変更できないが、経験値を与えてレベルアップすることはできる。ただし、ボーナスポイントの振り分けはなし。

ワールドガイダンス
ゲームシステム
アドベンチャーパート
バトルパート
プレイマニュアル
キャラクター
データリスト

召喚

障害物召喚

召喚獣ではなく、障害物を召喚する一風変わった魔法です。召喚できる障害物は3種類あり、それぞれ異なる効果を持ちます。状況に合わせて、敵軍の動きを妨害しましょう。障害物と同じく、物理攻撃で破壊することが可能です。

障害物の破壊



召喚障害物は、障害物と同様に攻撃コマンドによる物理攻撃で破壊することができます。どの障害物も、1回の攻撃を加えればフィールドからなくなります。

召喚障害物の種類



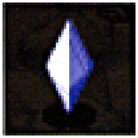
石細工の土台

その名前のとおり、踏み台として利用できる障害物です。2段分の高さがあります。



勇士の石像

隣接する4マスにZOCを作り出すという威圧感のある石像。敵の侵攻を防ぐのに利用しましょう。

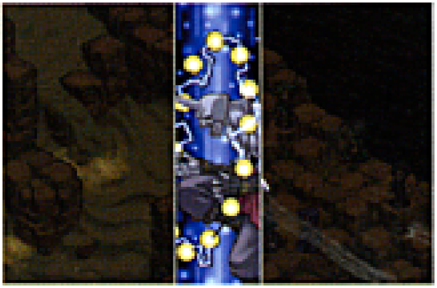


反魔の水晶

隣接する4マスに魔法の効果を弱めるエリアを作ります。敵に強力な召喚師がいると効果的。

憑依召喚

呼び出した召喚獣を、ユニットに憑依させる召喚魔法です。意図的に状態異常を作り出す感じですが、異常ステータスと違って憑依の場合はユニットの能力が高まる場合もあります。効果時間は魔法ごとにターン数が決められていますが、特殊能力の「お祓い」を使うことで消滅させることもできます。



【憑依召喚のルール】

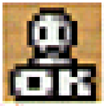
❶ 憑依中は、その召喚獣の他の召喚魔法は使えない。

❷ 同じ召喚獣の憑依魔法を、同時に2ユニット以上にかけることはできない。ただし、憑依効果消滅後に、再度憑依させることは可能。

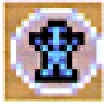
❸ 憑依効果は規定のターンが経過するか、ユニットが戦闘不能になると消滅する。

❹ 憑依効果の途中での解消は、特殊能力の「お祓い」のみ行える。

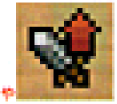
憑依の確認



状態アイコンが



や



に変わる

憑依ステータス詳細はP49へ

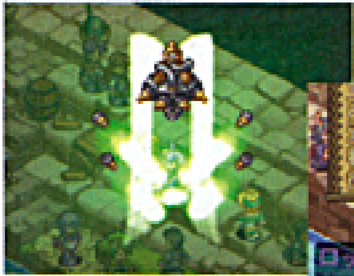
召喚作成の組合せ例

素材	石		召喚獣	効果	
[ブリキのゼンマイ]	[機]		召喚獣 ライザー	ユニット化	召喚師のみが戦闘ユニットとして召喚可能。
				ビッグボスプレス	単体攻撃魔法。威力15。
				—	—
[RMD400]	[機]		召喚獣 ビビアロイド	ポイゾベイパー	範囲攻撃魔法。威力3。毒付加。
				ビットレーザー	範囲攻撃魔法。威力10。
				—	—
[鈴のお守り]	[鬼]		召喚獣 ミョージン	ユニット化	召喚師のみが戦闘ユニットとして召喚可能。
				黙撃	単体異常付加魔法。沈黙の状態にする。
				—	—
[すすけた壺]	[鬼]		召喚獣 ムジナ	すすオトシ	単体異常付加魔法。暗闇の状態にする。
				すすゴロシ	単体攻撃魔法。威力8。暗闇付加。
				—	—
[小さな植木ばち]	[霊]		召喚獣 リプシー	リトルヒール	単体治癒魔法。HP回復。
				—	—
				—	—
[木製の人形]	[霊]		召喚獣 ルニア	ライトシャワー	単体治癒魔法。状態異常を治療。
				ホーリーシャワー	範囲治癒魔法。状態異常を治療。
				アンチマジック	憑依魔法。MDF上昇。
[トゲトゲオカリナ]	[獣]		召喚獣 テテ	ユニット化	召喚師のみが戦闘ユニットとして召喚可能。
				もうゆるさん!	単体攻撃魔法。威力6。
				—	—
[石の指輪]	[無]		召喚獣 ロックマテリアル	プチメテオ	単体攻撃魔法。威力10。
				—	—
				—	—

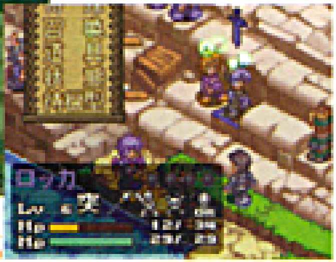
異常・憑依ステータス

状態の変化

戦闘中に特定の召喚魔法や特殊能力、物理攻撃を受けると、ユニットの状態が変化することがあります。これを状態の変化と呼び、ユニットに様々な効果をもたらします。状態の変化には、状態異常と憑依の2種類があり、それぞれ効果が異なります。



状態異常の魔法を受ける



状態異常確認アイコンが変化

【異常ステータスの基本ルール】

❶ 持続時間はターン単位。
❷ アイテムや召喚魔法で治療することができる。
❸ 複数の状態異常が同じユニットに重複した場合、右のリストの順で優先される。
❹ 石化は戦闘不能と同じあつかいになり、全ユニットが石化すると全滅あつかいになる。

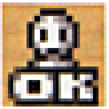
【憑依ステータスの基本ルール】

❶ 持続時間はターン制。
❷ アイテムや召喚魔法では治療できず、特殊能力の「お祓い」のみ効果を消滅させることができる。

ステータスの種類

1.基本ステータス

状態異常、憑依になる前の、正常な状態のステータスです。なお、アイコンは変わりませんが、HPが極端に減ると瀕死状態になります。



正常

正常の状態を表します。修正やペナルティは一切ありません。



瀕死

HPが極端に低下すると、瀕死状態になってユニットがしゃがみこみます。瀕死状態の時は、攻撃力と防御力が下がるので、早めに回復しましょう。

2.異常ステータス

石化/ターン6　治療法/ヤーラカの滴
一切の行動が不可能になるが、物理攻撃も受けない。

毒/ターン12　治療法/ゲドッグーの葉
毎ターン終了時に最大HPの5～15%分のダメージを受ける。

暗闇/ターン8　治療法/ブライトの葉
移動ができなくなる。その他の行動は行える。

狂化/ターン6　治療法/レーセーの滴
物理攻撃ダメージ+30%、受ける物理攻撃ダメージ+50%される。

応援/ターン6　治療法/―
受ける物理攻撃ダメージが－25%される。

隠密/ターン6　治療法/―
規定ターン中、敵から攻撃されない。移動以外の行動をすると解除される。

魅了/ターン6　治療法/ミーナシの滴
敵に操られ、味方ユニットを攻撃するようになる。

マヒ/ターン6　治療法/カーッツの葉
一切の行動が不可能になる。

沈黙/ターン8　治療法/オシャベリーの葉
召喚魔法と一部の特殊能力が使用できなくなる。

眠り/ターン8　治療法/―
一切の行動が不可能になるが、攻撃を受けると回復。

ため/ターン4　治療法/―
次に行う物理攻撃が+50%される。ターン中に攻撃されると解除される。

3.憑依ステータス

ATアップ-機-鬼-霊-獣-/ターン6　治療法/お祓い
攻撃ダメージ30%上昇。

MDFアップ/ターン6　治療法/お祓い
魔法によって受けるダメージが25%減る。

移動力アップ/ターン6　治療法/お祓い
移動距離が1マス分増加する。

AT&DFダウン/ターン6　治療法/お祓い
与える物理攻撃ダメージ-25%、受ける物理攻撃ダメージ+25%

魔法バリア/ターン6　治療法/お祓い
魔法による攻撃を1度だけ完全に防ぐ。

AUTO回復/ターン8　治療法/お祓い
毎ターン、最大HPの10%分が回復する。

MAT&MDFダウン/ターン6　治療法/お祓い
与える魔法攻撃ダメージ-25%、受ける魔法攻撃ダメージ+25%

移動力ダウン/ターン6　治療法/お祓い
移動距離が1マス分減少する。

戦闘終了

戦闘終了の条件



バトルに勝利する、または撤退コマンドを選ぶと戦闘は終了します。バトルに敗北した場合は、ゲームオーバーとなりタイトル画面に戻されますので、戦闘開始前には必ずセーブしましょう。

バトルの勝利



1.勝利条件の達成

戦闘開始直後に表示される勝利条件を達成すれば、バトルの勝利となります。代表的な勝利条件としては、敵の全滅やリーダーを倒すなどがあります。

2.全員を戦闘不能にする

どんな勝利条件でも、すべての敵ユニットを戦闘不能にしてしまえば、必然的に勝利条件を達成できることになります。戦闘不能とは戦闘中にHPを0にして戦闘フィールドから除外することです。

3.撤退コマンドの実行

撤退コマンドを使うことでも、戦闘を終わらせることはできます。その場合、その時点での獲得経験値やアイテムがもらえることになります。

4.敗北条件

戦闘開始直後、戦闘勝利条件に続き、戦闘敗北条件が表示されます。戦闘敗北条件には、「特定ユニットの戦闘不能」「全味方ユニットの戦闘不能」があります。敗北条件を満たすとゲームオーバーとなります。また、敗北条件として表示されませんが、全味方ユニットが石化してもゲームオーバーとなります。



バトル結果



戦闘が終了すると、バトル結果画面に移ります。獲得したお金やアイテム、経験値が表示されます。レベルアップはこの画面で行います。

報酬

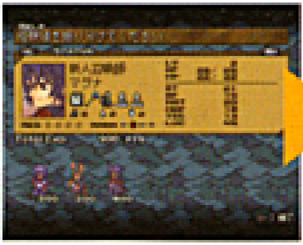
敵ユニットを戦闘不能にすると、お金やアイテムを得ることができ、戦闘終了後にまとめて表示されます。

経験値獲得

獲得した経験値は、各ユニットに振り分けることでレベルアップさせられます。レベルアップに必要な経験値は、レベルによって決まります。なお、余った経験値は、持ち越すことが可能です。



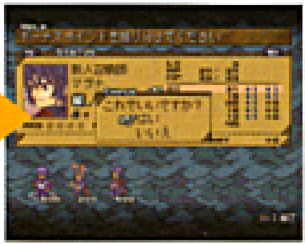
レベルアップの手順



成長させたいユニットを選択



○ボタンでレベルアップ



ボーナスポイントを振り分ける

成長させたいユニットにカーソルを合わせ、○ボタンでレベルアップ。その後、規定のボーナスポイントを振り分けます。

クラスチェンジについて

ユニットを成長させて、レベルとパラメータの値が一定値を超えるとクラスチェンジします。その名のとおり称号が変化し、召喚クラスが上昇したり特殊能力を習得してパワーアップします。クラスチェンジは1キャラクターにつき2～3回起こりますが、必要なレベルやパラメータはキャラクターごとに異なります。

【クラスチェンジの変化】

●召喚クラスの上昇　●特殊能力の習得
●移動能力の成長など

レベルとパラメータが一定値になると……



称号が変わる



ゲームの進め方～第0話 旅立ち～　～第1話 流砂の谷～

序盤の物語をプレイ指南

「サモンナイト2」の基本的なシステムは理解できたでしょうか？　ここからは、実際にゲームを進めながら、これまでに説明した事項を再確認してみます。ゲームの序盤となる第0話と第1話の途中までを取り上げていますので、バトルの戦法など、プレイの参考にするのもよいでしょう。





まずは主人公の選択

スタートメニューからNEW GAMEを選べば、いよいよゲームの始まりです。まずはプレイヤーの分身となる主人公の性別を決めましょう。性別によりユニットの性能、成長率などが異なり、物語も変化します。また、名前は自由に変更することが可能です。



マグナ



トリス

物語や能力に変化が!!

兄弟子に起こされて……

主人公を決め、物語が始まると、ベッドで寝ているところを誰かにたたき起こされます。この人物の名前はネスティ。主人公の所属する召喚師の集団"蒼の派閥"における、主人公の兄弟子です。彼との会話を進めていくと、主人公がまだ召喚師として半人前であること、今日、一人前の召喚師になるための試験があることが分かります。試験を受けるため、主人公はネスティにせかされながら、準備をすることになります。





兄弟子
ネスティ

CHECK 最初の質問の意味は？

ネスティとの会話の中で、主人公が「今まで何をしてきたのか？」と問われる場面があります。この質問の答えは、主人公の成長タイプに影響しますので、慎重に答えましょう。



外で戦闘訓練 → 戦闘タイプ

気ままに読書 → 魔法タイプ

試験を受けよう

ネスティとの会話が終わると、いよいよ召喚師になるための試験です。ラウル、フリップとの会話の後、自分の身を守るための召喚獣を呼び出すように指示されます。4種類の中から選びましょう。



試験の前に護衛獣の呼び出し！





[師範 ラウル]



[嫌味な試験官 フリップ]

CHECK どの属性を選ぶ？

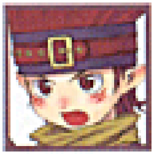
質問で選んだ属性により、対応する護衛獣が召喚されます。護衛獣ごとに、成長タイプや覚える特殊能力、使用できる召喚術の属性やランク、また物語にも変化がありますので、慎重に選びましょう。



機属性 [レオルド]



鬼属性 [ハサハ]



霊属性 [バルレル]



獣属性 [レシィ]

ゲームの進め方

試験開始いきなりのバトル

護衛獣を決めたら、いきなり試験が始まります。その内容とは、モンスターとのバトル。呼び出したばかりの護衛獣と一緒に戦い、モンスターを全滅させましょう。こちらは主人公と護衛獣の2体しかいませんが、敵のモンスターも3ユニットしかいません。慎重に戦えば、まず負けることはないでしょう。なお、このバトルに負けた場合は、落第ではなくいきなりゲームオーバーになります。

ヘルプ機能を活用！

バトル中は便利なヘルプ機能を使うことができます。使い方の分からない道具などで活用しましょう。



△ボタンか□ボタンで…

CHECK 試験バトルの戦い方



まずは初期配置をチェック

バトルで最も注意すべきポイントは、初期配置における敵と味方の位置関係。このバトルでは、敵よりも味方の方が低い位置にいるので、まずはこの不利な体勢を解消することから考えましょう。正面から突撃しないのがコツです。

敵の種類



［ダークジェル］



［ブルーゼリー］

待機型は"防御"に

ゲームに慣れない内は、待機型は防御を選んでおきましょう。反撃だと敵を倒しやすくなりますが、防御力が下がるので、その分だけ戦闘不能にされやすくなります。



敵を引きつけて各個撃破

不利な位置関係を解消するには、敵をこちらが有利な場所に誘い込んでしまうのが楽な方法です。敵の移動範囲を確認して、そのギリギリの場所にユニットを配置して、敵をおびき出しましょう。敵が近づいたら、主人公と護衛獣で集中攻撃します。この時、背後や横、また一段でも高い所に回り込んで攻撃すると、より効果的です。こうして1体ずつ倒していきましょう。



経験値でレベルアップしよう!

敵を全滅させると、バトルは終了して戦利品・経験値の獲得に移ります。この試験バトルでも経験値は入りますので、主人公や護衛獣をレベルアップさせましょう。ここでは主人公を成長させました。





トリスの能力値にボーナス振り分け

いよいよ本格的なバトル!

第0話は試験バトルを終えたところで終了し、第1話が始まります。物語の導入的な第0話と違い、第1話からは戦闘も本格的になり、場所の移動や買い物もできるようになります。自由度が大きくなる分、進め方によって差が出てくるので、事前にセーブして、いつでもやり直せるように残しておきましょう。







ショップで装備品購入

街をいろいろ回ってみよう!

導入部を終えると、ネスティから街の色々な場所を回るように勧められます。その言葉に従い、ゼラムの街を巡ってみましょう。街から外に出るとイベントが発生し、野盗とのバトルになります。



イベント発生!

ゲームの進め方

CHECK 襲い来る野盗とどう戦うか？



不利な位置関係を解消する

第0話の試験と同じく、自軍が敵より低い位置から始まります。今回はそれに加えて、周囲をグルリと囲まれているので、待っていると敵に包囲されてしまいます。近づかれる前に、こちらから攻めて包囲網を打ち破りましょう。

敵の種類



［ 野盗 ］

ネスティの魔法を有効に



このバトルから参加するネスティは、ベズソウという召喚獣を装備しています。強力な威力の攻撃魔法なので積極的に使いましょう。初参戦時のレベルでも2～3回は使えるはず。

手薄な所を突き包囲を破る

包囲網を破るには、一番手薄な場所を突くのが鉄則です。配置を見ると、画面右下がひとりしかいないので、ここを狙いましょう。



右下の敵が1人で狙い目



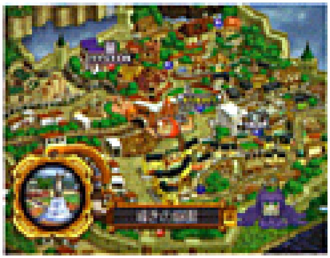
敵をおびき出そう

攻撃範囲ぎりぎりで敵を待つ



この戦いでも、前回と同じく敵を引きつけて倒す戦法が有効です。DFの高いユニットを囮に、野盗を一体ずつ倒しましょう。応用テクニックとして、囮の待機型を反撃にしておけば、敵の行動ターンに攻撃を加えられますが、このマップの野盗は強いので、オススメはしません。

再び街へ…野盗退治の後始末



野盗とのバトルに勝利すると、彼らを衛兵に引き渡すために街に戻ることになります。このようにイベントを終えて物語が進むと、マップ上に新たなイベントが出現しますので、再び街を巡ってみましょう。アイテムショップの販売品目が増える場合もあるので、そちらもチェックしましょう。

いろいろなところを回ってみよう!



ショップ



ミモザ&ギブソン



フォルテ

CHECK 頭目との戦いの前にしておきたいこと



一度、野盗と戦って街に戻ると、フリーバトルができるようになります。ここでレベルアップや召喚作成を行っておきましょう。

召喚魔法も作っておこう!

主人公またはネスティの特殊能力「誓約の儀式」を使うと、召喚獣が作成できます。



リプシー
霊 HP回復
激戦が予想されるので、ぜひ欲しい。



ロックマテリアル
無 攻撃
ベズソウと同じ強力な攻撃魔法だ

色々な場所で話を聞くと、再び野盗とのイベントバトルが発生します。今度の相手は頭目のようですが……。

野盗頭目との戦い!



キャラクター紹介

Summoner



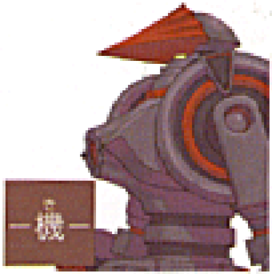
主人公

主人公は最初に選んだ、マグナかトリスのどちらかに決まります。どちらも"蒼の派閥"の新米召喚師で、マグナはのんきな楽天家、トリスはお茶目なお調子者として描かれます。

主人公と護衛獣

護衛獣とは、召喚師が自らの身を守るために召喚した召喚獣のこと。召喚作成と違って、つねに主人公のそばに呼び出されています。まれに、主を失ってもリィンバウムに残る"はぐれ召喚獣"もいます。

護衛獣



RE-O-LD

機界ロレイラルより召喚された機械兵士。戦闘力が高く、頼りになる。

Hasaha

鬼妖界シルターンより召喚された少女。妖狐の化身だが、まだ人間に化けられるようになったばかり。





Bulrel

霊界サプレスより召喚された悪魔。外見は少年だが、実際は永い時を生きている。性格は生意気。

Resi

幻獣界メイトルパより召喚された少年。性格は気弱でおとなしく、痛いことが嫌い。特技は家事。



蒼の派閥の召喚師

"蒼の派閥"とは、リィンバウムを２分するほどの勢力を持つ召喚師集団です。兄弟子のネスティ他、多くの人物が所属しています。





Nesty

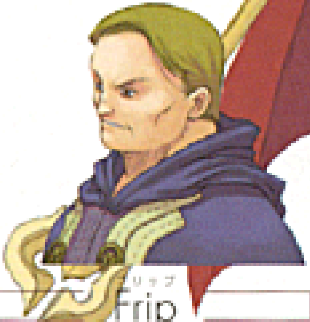
蒼の派閥に所属する召喚師で主人公の兄弟子。主人公と同じ師のラウルより、以前から召喚術を学ぶ。性格は理知的で几帳面。少々、融通が利かないところがある。機属性の召喚術を得意とする。

主人公とネスティの師

Raul



蒼の派閥を代表する実力者で、主人公とネスティの師。思慮深く包容力のある人物。

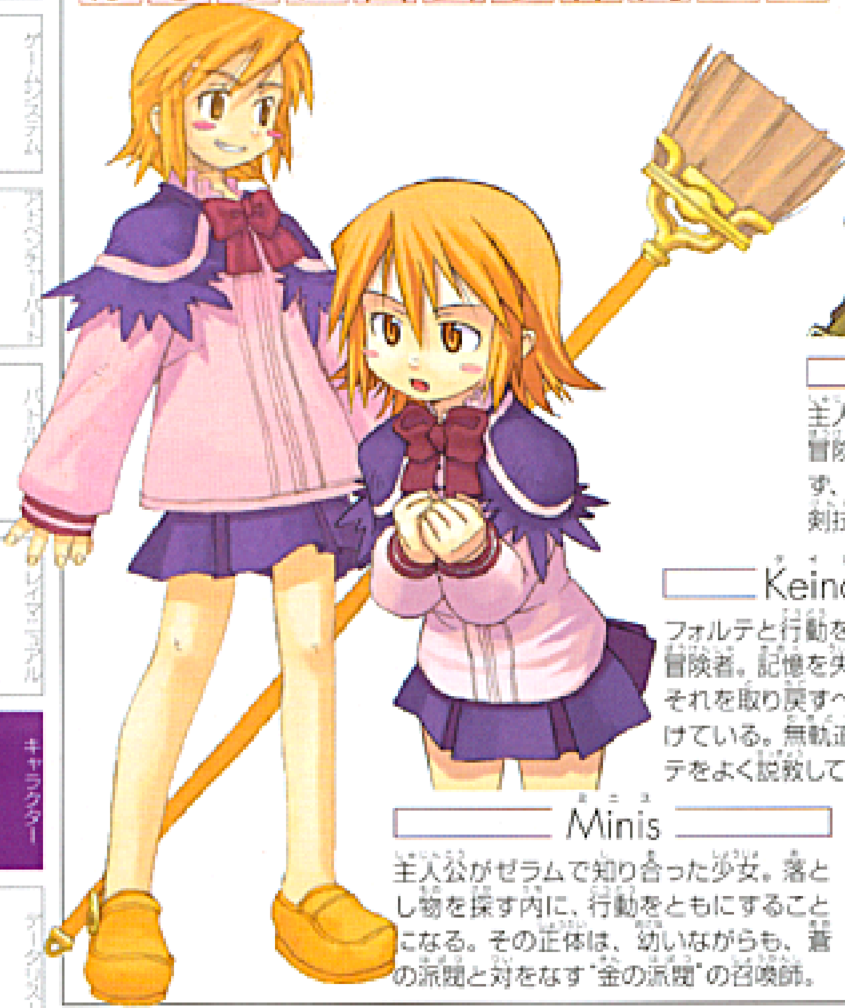


Frip

ラウルと並ぶ実力者で、派閥の幹部を勤める。権威主義者で、主人公を毛嫌いしている。

キャラクター紹介

はじめに出会う仲間たち



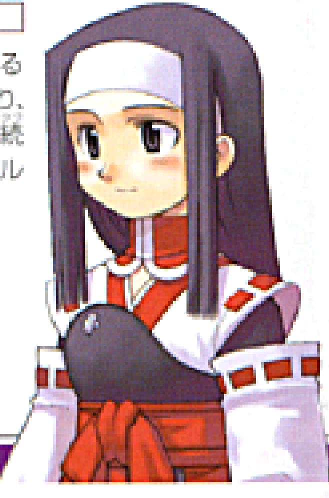


Folte

主人公が野盗退治で知り合う二人組の冒険者のひとり。野性的な風貌に違わず、豪快でいい加減な性格をしている。剣技に長け、剣士としての実力は高い。

Keina

フォルテと行動を共にする冒険者。記憶を失っており、それを取り戻すべく旅を続けている。無軌道なフォルテをよく説教している。



Minis

主人公がゼラムで知り合った少女。落とし物を探す内に、行動をともにすることになる。その正体は、幼いながらも、蒼の派閥と対をなす"金の派閥"の召喚師。

レルム村の住人

聖王都ゼラムよりほど近いレルム村。この地で平和に暮らす人々もまた、主人公を中心とした運命の輪に巻き込まれていきます。



Rocca

レルム村の自警団のリーダー。アメルとは幼なじみの間柄。リューグの兄だが性格は正反対。



Ruug

レルム村の自警団員。ロッカと同じく、アメルとは幼なじみ。血の気が多く、レルム村に来た主人公たちともめる。

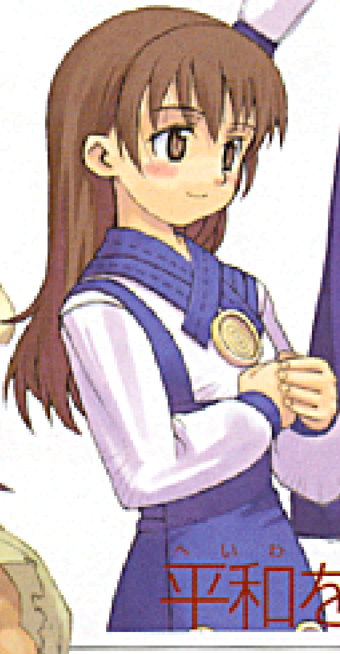


Grandad Agl

アメルの祖父。ロッカ、リューグを幼い頃に引き取り、3人を育ててきた。アメルの聖女あつかいを苦々しく思っている。

Amer

ある日、突然その身に備わった癒しの力により、聖女にまつりあげられた少女。その特異な能力により、レルム村は聖女の村と呼ばれるようになった。人々のイメージに沿うように清楚に振る舞っているが、実はおてんば。





平和を望む人々

キャラクター紹介

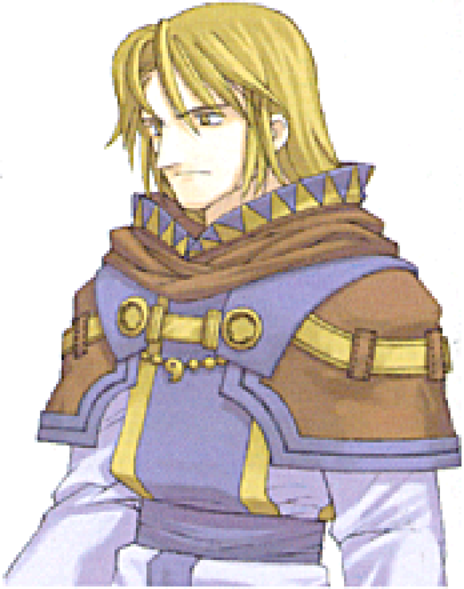
誓約者の仲間

アジトの主

誓約者とは、前作「サモンナイト」の主人公のことです。前作より進んだ時代……誓約者の仲間として死線をともにしたギブソンとミモザが、主人公たちのアジトの主として物語に登場します。







Mimoza

蒼の派閥の召喚師で、ギブソンの同僚。ギブソンとは正反対に、フィールドワークを重視する。大らかで、細かいことを気にしない。

Gibson

蒼の派閥の召喚師。主人公たちの先輩にあたり、ネスティが尊敬している。典型的なデスクワークタイプで、以前は融通が利かなかったが最近は変わったようだ。

前作で活躍したキャラクター

ここで紹介したギブソンとミモザは、前作で活躍したキャラクター。ともに確かな実力を誇り、主人公たちをアシストしてくれます。時には、強力な助っ人としてバトルに参戦することも……。もしかしたら、他にも前作の仲間たちが登場するかもしれませんね。



レルム村を襲う黒衣の一団



聖女の村として賑わうレルム村を、突如として黒衣の一団が襲います。はたして、彼らの目的とは……？

ZER-Fi-LD

とある遺跡から発掘された機械兵士。射撃に関して高い性能を有し、単なる攻撃力だけでなく、兵士たちを指揮する能力にも優れている。



Ioth

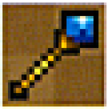
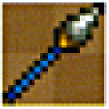
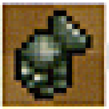
黒騎士の忠実なる腹心。ゼルフィルドと黒衣の一団を率いて、アメルの身をつけ狙う。勇猛さと槍の腕に定評があり、強敵として主人公の前にたびたび立ちふさがる。ゼルフィルドとコンビを組んで行動することが多い。

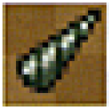
仮面に包まれたなぞの黒騎士その正体は!?

敵対する者たち

役立ちデータリスト

武器リスト

種類	名称	価格	効果
 [短剣]	ノヴィスナイフ	500	AT+8
	グラスエッジ	800	AT+10
	カルチェ	2800	AT+18 MAT+2 TEC+2
	カービングナイフ	4800	AT+24 MAT+4 TEC+4
 [剣]	ノヴィスソード	600	AT+8
	ベイグナート	1000	AT+10
	ハースニール	2000	AT+15
	カルナセイバー	4000	AT+24
 [大剣]	バムスレイヤー	1500	AT+13
	ハイブレード	3000	AT+18
	クレイモアー	5000	AT+29
	エグゼキューシュ	6800	AT+40
 [刀]	オボロ	600	AT+8 TEC+1
	シズク	1000	AT+10 TEC+2
	リョウラン	2800	AT+16 TEC+2
	カスミ	5200	AT+26 TEC+3
 [斧]	バトルアックス	1800	AT+12
	ボトルケイオス	2300	AT+15
	ヘカトゥーム	3800	AT+24
	ブージ	6000	AT+37
 [杖]	ノヴィスロッド	500	AT+6 MAT+2
	アイアンロッド	800	AT+8 MAT+3
	クリスタルロッド	2800	AT+12 MAT+5
	スターロッド	4800	AT+17 MAT+6
 [槍]	ノヴィススピア	700	AT+8
	牙の槍	1100	AT+10
	双翼の槍	3000	AT+16
	クロススピア	4400	AT+22
 [武具]	革の武具	500	AT+8
	鉄の武具	1000	AT+10 TEC+1
	疾風の武具	3000	AT+16 TEC+1 LUC+1
	練気の武具	5000	AT+26 TEC+2 LUC+2



[ドリル]

名称	値段	効果
スチームドリル	700	AT+9
アイアンドリル	1200	AT+12
フレイムドリル	3000	AT+18
ホーンドリル	5000	AT+29



[弓]

名称	値段	効果
ライトボウ	600	AT+7
ハンティングボウ	1000	AT+9
クロスボウ	2200	AT+13
唐式月弓	4400	AT+20

防具リスト



[軽装鎧]

名称	値段	効果
ノヴィスメイル	500	DF+3
ロックメイル	1000	DF+5
チェインメイル	2400	DF+9
フレイムメイル	4000	DF+12



[重装鎧]

名称	値段	効果
ノヴィスアーマー	500	DF+3
ネオプレート	1300	DF+5
ブレストプレート	2000	DF+8
グロリアスペイン	4300	DF+13



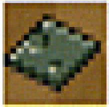
[ローブ]

名称	値段	効果	
ローブ	500	DF+2	MDF+2
キルテッド	1200	DF+3	MDF+3
星くずの法衣	2500	DF+5	MDF+5
あやかしのローブ	5000	DF+10	MDF+10



[着物]

名称	値段	効果
コウレン	500	DF+3
ベニツバキ	700	DF+4
モクレン	2000	DF+8
カグツチ	3800	DF+11



[装甲]

名称	値段	効果	
シェルバイン01	500	DF+3	
デシュルファ03	800	DF+4	
スピドバイン08	2000	DF+7	TEC+1
ザイロバント12	4000	DF+12	



[獣服]

名称	値段	効果	
ブカブカセーター	500	DF+3	MDF+1
モコモコセーター	1400	DF+5	MDF+1
ピーターピーター	2000	DF+8	MDF+1
プリティベーゼ	5000	DF+14	MDF+3

役立ちデータリスト

アクセサリリスト

[プロペラモーター]	1500	耐機属性付加。眠りを無効にする。
[RMD 400]	1000	TEC+1。眠りを無効にする。
[超小型着火装置]	4800	AT+1、MAT+1。耐機属性付加。
[かんざし]	800	AT+1。
[骨のくし]	3000	耐鬼属性付加。
[唐草のお守り]	1800	HP+2、DF+1。毒を無効にする。
[鈴のお守り]	1000	TEC+1。耐鬼属性付加。眠りを無効にする。
[すすけた壺]	1500	MDF+1。暗闇を無効にする。
[石の指輪]	500	DF+1。
[カンテラ]	1500	MP+3。暗闇を無効にする。
[防塵スカーフ]	800	MDF+1。毒を無効にする。
[カミナリハンカチ]	1800	MDF+2。耐霊属性付加。
[きれいな貝がら]	2400	耐獣属性付加。眠り・沈黙を無効にする。
[小さな植木ばち]	800	LUC+1。耐霊属性付加。
[サングラス]	700	MDF+1、TEC+1。暗闇を無効にする。
[赤い服の人形]	1300	MP+2。耐霊属性付加。
[パンチョ人形]	5000	DF+2。耐霊属性付加。
[魔法の小箱]	1500	MAT+1、MDF+1。

道具リスト

	アイテム	価格	効果
	[サモナイト石－機－]	—	「機」属性の召喚石を作成するのに使用する。
	[サモナイト石－霊－]	—	「霊」属性の召喚石を作成するのに使用する。
	[サモナイト石－無－]	—	「無」属性の召喚石を作成するのに使用する。
	[キッカの実]	900	HP50回復。
	[クロッツアの実]	5000	HP全回復。
	[ブライトの葉]	300	暗闇を治療。
	[ゲドッグーの葉]	300	毒を治療。
	[ミーナシの滴]	600	魅了を治療。
	[ラムルカムルの葉]	2000	すべてのステータス異常を治療。
	[にぼし]	—	HP2回復。釣りのエサ。
	[サモナイト石－鬼－]	—	「鬼」属性の召喚石を作成するのに使用する。
	[サモナイト石－獣－]	—	「獣」属性の召喚石を作成するのに使用する。
	[Fエイド]	400	HP20回復。
	[ジュウユの実]	2000	HP100回復。
	[オシャベリーの葉]	300	沈黙を治療。
	[カーッツの葉]	300	マヒを治療。
	[レーセーの滴]	600	狂化を治療。
	[ヤーラカの滴]	600	石化を治療。
	[救急セット]	8000	HPの全回復とすべてステータス異常を治療。
	[魚肉ソーセージ]	—	HP5回復。釣りのエサ。

役立ちデータリスト

特殊能力リスト

分類	名称	効果	種別	MP
[召喚能力]	盟約の儀式・機	機・無属性の召喚術を作成する。	コマンド	5
	盟約の儀式・鬼	鬼・無属性の召喚術を作成する。	コマンド	5
	盟約の儀式・霊	霊・無属性の召喚術を作成する。	コマンド	5
	盟約の儀式・獣	獣・無属性の召喚術を作成する。	コマンド	5
	ユニット召喚	ユニット召喚獣を呼び出すことができる。	常時	—
[ZOC系]	眼力	鋭い眼光で小範囲のZOCを形成。	常時	—
	威圧	眼光と気合いで中範囲のZOCを形成。	常時	—
	闘気	オーラをまとうことで大範囲のZOCを形成。	常時	—
[常時発揮型] コマンド補助系	火事場のバカ力	瀕死時に物理攻撃ダメージ上昇。	常時	—
	バックアタック	背後攻撃時にダメージ上昇。	常時	—
	ド根性	瀕死時のペナルティを無効にする。	常時	—
[ステータス] 無効系	眠り無効	異常ステータス「睡眠」を無効にする。	常時	—
	沈黙無効	異常ステータス「沈黙」を無効にする。	常時	—
	スペシャルボディ	憑依以外の全異常ステータスを無効にする。	常時	—
[常時発揮型] 防御能力系	ハードボディ	受けた物理攻撃を半減させる。	常時	—
	—	—	—	—
[攻撃時] 要素付加系	眠り攻撃	物理攻撃時に「眠り」効果を追加。	常時	—
	沈黙攻撃	物理攻撃時に「沈黙」効果を追加。	常時	—
[攻撃時] 遠距離攻撃系	遠距離攻撃・火炎	炎による遠距離攻撃。	コマンド	10
	遠距離攻撃・水流	水による遠距離攻撃。	コマンド	10
[ステータス] 移動系	踏み台＋1	高さ1段分の踏み台になる。	常時	—
	浮遊	移動禁止マスを通過可能にする。	常時	—
[ステータス] 追加系	加護の祈り	物理攻撃で受けるダメージを25％減少させる。	コマンド	15
	チャージ	気をためて次ターンの物理攻撃ダメージ上昇。	コマンド	5
[特殊効果]	聖女の癒し	HPを回復する。	コマンド	12
	お祓い	お祓いで憑依ステータスを消失させる。	コマンド	5

INDEX

役立ちデータリスト SUMMON NIGHT II

INDEX

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8

電話番号：03-3847-6666

営業時間：10:00～17:00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

Produced by 株式会社バンダイナムコゲームス

SLPS 03237～8

"PS logo", "PlayStation", "DUALSHOCK", "PocketStation" and "PS one" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
このディスクを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁止します。またソフトに含まれるプログラム等権利物を解析することを禁止します。